

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATERI *PRODUCT LIFE CYCLE*

Siti Khomariyah

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: sitikhomariyah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan metode pembelajaran secara konvensional yang diterapkan di SMKN 4 Surabaya masih belum begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penggunaan metode konvensional ini juga kurang begitu menarik bagi siswa. Maka dari itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif untuk menarik minat siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media interaktif khususnya video animasi sebagai pendukung proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Melalui media video animasi, diharapkan dapat lebih efektif untuk menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan proses kegiatan belajar mengajar di kelas X Pemasaran SMKN 4 Surabaya, (2) untuk mendeskripsikan penerapan media video animasi pada materi *product life cycle* kelas x pemasaran SMKN 4 Surabaya, (3) Untuk menganalisis efektifitas penerapan media video animasi pada materi *product life cycle* kelas X pemasaran SMKN 4 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni dengan memberikan formatif test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah 92 siswa dari program keahlian pemasaran di SMK N 4 Surabaya, sedangkan sampel penelitian adalah 2 kelas atau kelompok yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menandai adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Simpulan penelitian ini adalah (1) Kondisi pembelajaran siswa kelas X PBR SMKN 4 Surabaya mengalami perbedaan aktivitas positif dan negatif antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, (2) Penerapan media video animasi pada kelas kontrol dimulai dengan pelaksanaan tahap awal, tahap inti, dan penutup, (3) Penggunaan media pembelajaran video animasi efektif meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Strategi Pemasaran sub materi Maurity Stage dan Decline stage siswa kelas X SMKN 4 Surabaya.

Kata Kunci: *full day school*, pendidikan karakter, prestasi belajar.

Abstract

Conventional learning methods applied in SMKN 4 Surabaya is less effective in improving student's learning result, besides applied lecture methods is also less interesting for students. Therefore it is necessary to use various and interactive learning media to attract student interest and improve student's learning result. The use of interactive media, especially animation video to support learning process can make teachers easier to convey the information to students. Through animation video media, it is expected to be more effective to attract student's attention, so that can improve student's learning result. The aim of this result are (1) to describe the teaching and learning process in X grade of PBR SMKN 4 Surabaya, (2) to describe the implementation of animation video media on product life cycle applied in X grade of marketing SMKN 4 Surabaya, (3) to analyze the effectiveness of animation video media on product life cycle applied in X grade of PBR SMKN 4 Surabaya.

The type of this research was pure experimental research by giving formative test on both control and experimental class. The population in this research was 92 students who had been programmed commerce skill in SMK N 4 Surabaya, while the sample was 2 groups selected by purposive sampling technique, they were X PBR 2 and X PBR 3 classes since the member of each class was 28 students. The data were analyzed by using t-test. The t-test results shown t count > t table which indicated a significant difference in learning outcomes in the control class and experimental class. The conclusions of this study were (1) learning conditions of X grade PBR students of SMKN 4 Surabaya shown different activities, which was positive and negative between the control and experimental class, (2) implementation of animation video media in the control class started by the begining, implementing, and closing (3) *implementation of animated video media was effective to increased learning result of Subject Strategy Marketing sub material of Maurity Stage and Decline stage in SMKN 4 Surabaya.*

Key Words: *Animated Video, Effectiveness, Learning Result*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan sistematis dalam rangka meningkatkan taraf hidup menjadi lebih baik. Kedudukannya memiliki peran penting dalam hidup manusia, karena melalui pendidikan kepribadian

manusia dapat terbentuk. Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu manusia menjalani proses pendidikan baik secara formal, maupun nonformal. Dalam pelaksanaannya pendidikan formal dilakukan secara

berjenjang mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai perguruan tinggi.

pendidikan merupakan proses yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi diri. Selain itu proses pendidikan bertujuan untuk mencetak lulusan yang berkompeten, sehingga mampu bersaing di era global. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah yang bertugas untuk mencetak sumber daya manusia yang siap pakai (kerja) atau semi profesional pada bidang-bidang tertentu.

Agar tujuan dari pendidikan tercapai, pemerintah telah menetapkan kurikulum yang berperan sebagai acuan dalam proses pendidikan. Penerapan kurikulum sebagaimana diatur dalam peraturan pemerintah No.70 tahun 2013 pasal 1, bahwa struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan pengorganisasian kompetensi inti, mata pelajaran, beban belajar, dan kompetensi dasar pada Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.

Guru sebagai fasilitator memiliki peran dalam proses pelaksanaan pendidikan yaitu salah satunya menyampaikan materi pembelajaran yang nantinya dapat menambah wawasan dan ketrampilan bagi siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi, agar selama proses pembelajaran lebih inovatif.

Di Indonesia teknologi dan informasi dewasa ini mengalami perkembangan. Dibuktikan dari data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik pada desember 2017 menyebutkan bahwa, indeks penggunaan teknologi informasi dan komunikasi mengalami peningkatan dari yang semula sebesar 3,88 pada tahun 2015 menjadi 4,34 pada tahun 2016. Hal ini menjadikan Indonesia termasuk dalam 10 besar *most dynamic country* untuk kenaikan IP-TIK, yang mana menyebabkan peningkatan ranking yang semula pada tingkat 114 menjadi 111 dari 176 negara di dunia.

Adapun Teknologi secara tidak langsung memengaruhi pola pikir masyarakat dalam mencari informasi. Peranan teknologi informasi begitu besar. Teknologi informasi menjadi fasilitas dalam berbagai aspek kehidupan, dimana teknologi memiliki peran mempermudah aktivitas dalam menyelesaikan masalah. Karena pada dasarnya keberadaan teknologi adalah sebagai alat dan sistem yang membantu manusia dalam memecahkan masalah.

Salah satu aspek yang terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi adalah pada bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses komunikasi atau penyaluran informasi dari guru kepada siswa. Informasi yang disalurkan kepada siswa tentunya merupakan informasi yang memiliki unsur-unsur pendidikan. Salah satu unsur yang terdapat dalam media pembelajaran tentunya berperan penting dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Yang mana media pembelajaran dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam menyalurkan informasi berupa wawasan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar selain sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi, juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut memengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga timbul reaksi umpan balik dari siswa dalam bentuk perhatian yang mana pada akhirnya siswa dapat menyerap informasi berupa konsep yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan saluran pesan atau informasi, yang mana penerima pesannya adalah siswa. Sebuah pesan dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal maupun simbol non-verbal atau visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Hamdani, 2011: 186).

Ada berbagai bentuk dan jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan dan wawasan pada siswa, salah satunya adalah menggunakan video animasi. Media pembelajaran video animasi merupakan media berbentuk audio dan visual sebagai sarana yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Penggunaan video animasi berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi atau pesan. Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun intruksional (Sadiman, dkk, 2009:28).

SMK Negeri 4 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Surabaya yang menerapkan berbagai metode dan media dalam setiap pembelajaran. Metode dan media yang diterapkan mulai dari cara konvensional, kemudian metode konvensional dengan berbantuan media *Power Point*, praktik di lab perniagaan, hingga praktik lapangan. Hasil wawancara pada guru mata pelajaran Strategi Pemasaran yang dilakukan pada saat praktik pembelajaran lapangan (PPL), terdapat satu media yang belum pernah diterapkan di kelas X PBR SMKN 4 Surabaya, yaitu pemanfaatan media audio visual berupa video animasi untuk pembelajaran.

Fenomena yang terjadi di SMKN 4 Surabaya menjadi latar belakang penulis menawarkan sebuah solusi untuk menambah ragam metode penyampaian materi kepada siswa agar lebih variatif. Penggunaan media pembelajaran yang variatif khususnya video animasi ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam

menyampaikan materi dan juga mempermudah siswa dalam menyerap informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan langkah usaha dalam melaksanakan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 60 tahun 2014 tentang kurikulum 2013. Siswa diharapkan dapat membangun pengetahuannya melalui 5 M yaitu mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Forbes dkk (2016) yang mana dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan video sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Hal demikian juga dipaparkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk. (2014), dimana penelitian eksperimen tersebut menunjukkan perbedaan hasil belajar antara kelas menggunakan model tematik berbantuan media animasi dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasar uraian diatas maka peneliti ingin meneliti media pembelajaran yang dapat dikembangkan, sehingga dapat diketahui kelayakan penilaian terhadap media dan peningkatan hasil belajar siswa tersebut. Sehingga, peneliti mengambil judul penelitian Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Materi *Product Life Cycle* X PBR SMKN 4 Surabaya.

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, terdapat beberapa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini: (1) Bagaimana kondisi kegiatan belajar mengajar SMKN 4 Surabaya, (2) Bagaimana proses penerapan media video animasi pada materi *product life cycle* kelas X PBR SMKN 4 Surabaya, (3) Seberapa efektif penerapan media video animasi pada materi *product life cycle* kelas X PBR SMKN 4 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Sugiono (201:107) yang disarikan, dimana pada populasi dan sampel kelas X PBR. Pelaksanaan penelitian terdapat perlakuan pada suatu sample. Rancangan pembelajaran dilaksanakan satu kali tatap muka pada tiap penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol tanpa kelas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana kelas X PBR 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X PBR 2 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 28 siswa.

Perlakuan	Postes
X	O ₂
konvensional	O ₂

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X program keahlian pemasaran, dengan keseluruhan 88 siswa.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	X PBR 1	32 Siswa
2	X PBR 2	28 Siswa
3	X PBR 3	28 Siswa
Total		88 Siswa

Pengambilan Sampel dari penelitian ini adalah 2 kelas atau kelompok dengan teknik *purposive sampling* yang dilakukan penulis dengan penentuan sample dengan jumlah yang sama. Kemudian, dapat ditentukan sampel penelitian untuk kelas eksperimen adalah kelas X PBR 3 dengan jumlah 28 siswa yang mendapat pengajaran dengan media video animasi sedangkan kelas kontrol adalah kelas X PBR 2 yang berjumlah 28 siswa.

Objek Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 4 Surabaya pada Maret-Agustus tahun ajaran 2017/2018.

Instrumen penelitian berupa lembar tes yang diberikan pada akhir pembelajaran dan angket respon siswa untuk mengukur keterlaksanaan proses pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini adalah data angket respon siswa dan nilai formatif tes. Data nilai siswa kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang diajukan. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Sebelum itu, data yang dianalisis berupa angket siswa dengan kriteria sebagai berikut: (5) Sangat Setuju, (4) Setuju, (3) Cukup, (2) Tidak Setuju, (1) Sangat tidak setuju. Rumus yang digunakan untuk menghitung respon siswa dari tiap indikatornya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban Responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari angket respon siswa yang telah dihitung. Hasil persentase tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria skor, yaitu: (81-100) Sangat baik, (61 – 80) Baik, (41 – 60) Tidak Baik, (0 – 20) Sangat Tidak Baik

Uji analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis Uji-t atau uji beda. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan program perhitungan SPSS windows 16.0

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada 27 Juli 2017 sampai 2 Agustus 2017 di SMKN 4 Surabaya dengan populasi dan sampel kelas X PBR. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan satu kali tatap muka pada tiap kelas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana kelas X PBR 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X PBR 2 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 28 siswa.

Uji instrumen dilaksanakan di kelas X PBR 1, uji ini dilakukan Penelitian ini dilaksanakan pada 27 Juli 2017 sampai 2 Agustus 2017 di SMKN 4 Surabaya dengan populasi dan sampel kelas X PBR. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan satu kali tatap muka pada tiap kelas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana kelas X PBR 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X PBR 2 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 28 siswa.

Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran Strategi Pemasaran, dengan

menggunakan metode ceramah atau konvensional. Pembelajaran secara konvensional ini dilaksanakan pada Selasa 1 Agustus 2017. Selanjutnya pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Rabu 2 Agustus 2017. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penerapan media video animasi.

Tahap awal penelitian berupa Pengamatan ini bertujuan untuk memahami karakteristik siswa dan mengamati apa yang dibutuhkan oleh siswa. Berikut adalah awal penelitian:

No	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
	Kamis, 27 Juli 2017	Uji Instrumen yang dilakukan dikelas X PBR 1
	Jumat, 28 Juli 2017	Pengenalan penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen
	Selasa, 1 Agustus 2017	Pengamatan pengajaran dengan cara konvensional yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pada kelas kontrol kemudian memberikan uji formatif-test
	Rabu, 2 Agustus 2017	Memulai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video animasi pada kelas eksperimen kemudian memberikan uji formatif test

Aktivitas pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 1 dan 2 Agustus 2017. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen dimana pada kelas kontrol metode pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional atau ceramah yang dilakukan oleh guru mata pelajaran, sedangkan pada kelas eksperimen metode pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi.

Setiap akhir pembelajaran dilakukan evaluasi berupa formatif tes, berupa soal-soal yang menyangkut pemahaman siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk mengkaji pencapaian belajar siswa mengenai materi yang telah diampaiakan.

Selain formatif tes, hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada setiap kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Data aktivitas *On task*

No	Komponen yang Diamati	Kelas			
		Kontrol		Eksperimen	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Bertanya pd guru	8	29%	12	3%
2	Menjawab pertanyaan guru	13	46%	15	4%
3	Memberikan pendapat	5	18%	12	3%

Demikian pula bila dilihat dari aktivitas yang bersifat *Off Task* (Perilaku yang tidak diinginkan) terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Tabel Data aktivitas *Off task*

No	Komponen <i>Off Task</i>	Kelas	
		Kontrol	Eksperimen
		jml	jml
1	Ngobrol	9%	8%
2	Mengganggu teman	4%	%
3	Keluar masuk kelas	4%	1%
4	Mengantuk/tidur	1%	%
5	Suka main-main	1%	1%

1. Pembelajaran kelas Kontrol

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan selama 1 x 3 x 45 menit atau satu kali pertemuan. Materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran adalah Product life cycle sub materi *maturity stage* dan *decline stage*. Materi disajikan dengan metode konvensional atau ceramah, kemudian dilanjutkan dengan diskusi, presentasi, dan latihan soal.

Adapun keterlaksanaan pembelajaran pada kelas adalah:

No	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Skor
1	SS (5)	96	480
2	S (4)	142	568
3	N (3)	41	210
4	TS (2)	-	
5	STS (1)	-	
JUMLAH	308	1.258	

Persentase jawaban responden siswa tentang guru memberikan salam pada kelas kontrol adalah $1258/1.540 \times 100\% = 81,68\%$.

2. Pembelajaran kelas Eksperimen

Pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung selama 1 x 3 x 45 menit atau 1 kali pertemuan selama tiga jam pelajaran. Materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran ini adalah PLC dengan sub materi *maturity stage* dan *decline stage*. Proses pembelajaran berlangsung dimulai dari guru menyiapkan materi yang akan disampaikan yang sebelumnya telah disusun menjadi sebuah video animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun keterlaksanaan pembelajaran pada kelas adalah:

No	Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Skor
1	SS (5)	206	1030
2	S (4)	118	472
3	N (3)	14	42
4	TS (2)	-	-
5	STS (1)	-	-
JUMLAH		338	1.544

Persentase jawaban responden siswa tentang guru memberikan salam pada kelas kontrol adalah $1.544/1.680 \times 100\% = 91,9\%$.

Hasil analisis uji t diolah melalui nilai *formatif test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji t menggunakan *statistic independent samples t test* dengan bantuan program SPSS 16.0. Berdasar data pada yang memaparkan hasil analisis nilai formatif test, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,382 dengan taraf signifikansi sebesar 0.001. Sedangkan t_{tabel} dicari dengan tabel distribusi t pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena uji t bersifat dua sisi) dan dengan derajat kebebasan (df) sebesar 54, sehingga t_{tabel} diketahui $(0,05;54) = 2.004$. Mengacu pada perhitungan uji t pada table di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} (3,382) > t_{tabel} (2,004)$ sehingga H_a diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dimana pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung secara konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan video animasi pada submateri *Maturity Stage* dan *Decline Stage* Materi *Product Life Cycle* mata pelajaran Strategi Pemasaran kelas X PBR di SMKN 4 Surabaya pada tahun ajaran 2017/2018 diterima.

Selisih nilai rerata *formatif tes* dalam penelitian ini memiliki makna yaitu untuk mengetahui tingkat perbedaan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika selisih nilai rerata suatu kelas lebih tinggi dari pada selisih nilai rerata kelas lainnya.

Berkenaan dengan hal tersebut, hipotesis yang diajukan adalah H_a diduga terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diterima dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Pembahasan

Pada akhir proses pembelajaran mata pelajaran Strategi Pemasaran, dilakukan proses evaluasi. Evaluasi ini berupa diberikannya soal formatif tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, terdapat pengamatan pada aktivitas siswa, aktivitas ini disebut *on task* dan *off task*. Aktivitas yang bersifat *on task* ini adalah aktivitas positif yang diharapkan selama proses pembelajaran, sedangkan aktivitas *off task* merupakan perilaku yang tidak diharapkan selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen selama proses pembelajaran pada mata pelajaran Strategi Pemasaran kelas X PBR di SMKN 4 Surabaya. Dimana pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, sementara pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran. Perbedaan terlihat dari aktivitas *on task* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal tersebut berbanding terbalik dengan aktivitas *off task* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dimana aktivitas *off task* pada kelas eksperimen cenderung lebih rendah dari pada kelas kontrol.

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Terdapat berbagai tahap dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu tahap awal, tahap inti dan penutup. Pada masing masing tahap pembelajaran dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat diketahui dari hasil angket keterlaksanaan yang diberikan kepada siswa.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya pembelajaran, dilakukanlah evaluasi pada akhir proses pembelajaran berupa formatif tes yang diberikan kepada siswa. Dari nilai formatif tes tersebut kemudian dianalisis, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata nilai antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berdasar hasil analisis nilai yang dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada submateri *maturity stage* dan *decline stage* Materi *Product Life Cycle* mata pelajaran Strategi Pemasaran kelas X PBR di SMKN 4 Surabaya pada tahun ajaran 2017-2018.

Oleh karena itu pembelajaran menggunakan video animasi dikatakan efektif dikarenakan dalam proses pelaksanaannya terdapat keberhasilan, dimana keberhasilan tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hardini dan Puspitasari (2012: 15) yang intinya belajar merupakan suatu aktifitas yang

dilakukan dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan.

Mengacu dari analisis data dan pembahasan diatas yang ditinjau dari nilai formatif test peserta didik membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi lebih efektif. Hal tersebut ditunjang dengan adanya selisih nilai rerata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen memiliki nilai rerata lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Metode pembelajaran interaktif dengan menggunakan media video animasi.

Selain itu dilihat dari analisis perhitungan angket respon siswa yang diujikan secara terbatas kepada 28 orang siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi akan lebih menarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media video animasi akan mempermudah siswa dalam memahami dan memvisualisasi proses *Product life cycle* khususnya pada submateri *maturity stage* dan *decline stage*. Metode pembelajaran dengan menggunakan media animasi termasuk metode pembelajaran interaktif dikarenakan penggunaan teks, audio, dan animasi bergerak, yang mana memungkinkan siswa untuk turut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2001) yang dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan ajar akan lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami), (3) metode pembelajaran lebih bervariasi, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, namun juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran dan metode mengajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu siswa mempermudah menyerap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang cocok dapat memperbaiki hasil belajar, menimbulkan semangat belajar dan menumbuhkan minat belajar. Terdapat banyak pilihan media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran, salah satunya adalah berupa video animasi. Penerapan video animasi pada mata pelajaran Strategi Pemasaran lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh prayogo, dkk (2012) dan Sukiyasa dan Sukoco (2013) yang mana hasil dari kedua penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan antara kelas control dengan eksperimen.

Berkenaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis yang mengacu pada teori dan penelitian

terdahulu, dapat diketahui bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat digunakan dengan baik dan dapat dikatakan efektif. Karena terdapat perbedaan hasil aktivitas *on task* dan *off task* dan juga perbedaan nilai hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen memiliki nilai rerata lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar rumusan masalah, tujuan penelitian, analisis data penelitian, dan hasil pembahasan dapat kesimpulan bahwa: (1) Kondisi pembelajaran di SMKN 4 Surabaya mengalami perbedaan aktivitas positif dan negatif antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dimana aktivitas *on Task* (perilaku positif) pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal tersebut juga didukung dengan berbanding terbaliknya aktivitas *off task* pada kelas kontrol dan eksperimen, dimana kelas eksperimen memiliki aktivitas *off task* lebih kecil dari pada kelas kontrol. (2) Penerapan media video animasi pada kelas kontrol dimulai dengan pelaksanaan tahap awal, tahap inti, dan penutup. Tahap awal dilaksanakan dengan guru membuka salam, mengecek kesiapan siswa, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap inti dimana guru mulai memutar video animasi yang dilanjutkan dengan interaksi dan pemberian *formatif test*. Penutup, guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran, dan selanjutnya ditutup dengan salam. (3) Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat mengefektifkan proses pembelajaran Mata Pelajaran Strategi Pemasaran sub materi *Maturity Stage* dan *Decline stage* di SMKN 4 Surabaya. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang diketahui dari perbedaan rerata nilai hasil *formatif test* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen, dimana kelas eksperimen memiliki rerata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ni Wayan Budi Santika, et al. 2014. *Model Tematik Bernuansa Kearifan Lokal Berbantuan Media Animasi Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gugus Kapten Japa*. Vol 3 No 6 (2104)
- Forbes, Helen, et al. 2016.: *Use of videos to support teaching and learning of clinical skills in nursing education: A review.* Nurse education today vol 42 53-56Hamdani.. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

- Hardini, Isriani dan Puspitasari, Dewi. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia (Grup Relasi Inti Media)
- Prayogo, dkk. 2012. *Keefektifan Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Pada Materi Kompresor*. Automatic Scienc and Education Journal , 1(1)
- Sadiman, Ari S, Dkk. 2019. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengaaajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukiyasa, K & Sukoco, S . 2013. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1)

